**GAMIFICAÇÃO E JOGO NA EDUCAÇÃO BÁSICA EM TEMPOS DE PÓS PANDEMIA**

**Edina Amelia Alves**

**INICID**

**edina\_alves@hotmail.com**

**Ida Carneiro Martins**

**UNICID**

**orienta.tita@gmail.com**

**RESUMO**

O contexto escolar atual do Brasil, de pós pandemia, apresenta alunos que retornam à escola depois de aproximadamente dois anos, restritos ao ambiente do lar, muitos estudantes carentes, que além da defasagem educacional, emocional, passaram momentos de fome, quando estes se valem do lanche oferecido pela instituição de ensino. As escolas então receberam de volta alunos diferentes daqueles até o ano de 2020, com diversas lacunas. Uma das preocupações da escola é como manter o alunado engajado, despertar neles o interesse pelo aprender. A questão que se levanta e sem dúvidas tem incomodado muitos docentes é, quais formas, quais estratégias pedagógicas podem ser utilizadas na busca de despertar alunos para um aprender significativo? o objetivo deste trabalho é ressaltar a importância da utilização de metodologias ativas, em suas ramificações jogo e gamificação, os quais tem sido métodos eficazes e quando bem utilizados, artefatos promissores na tentativa de fomentar práticas que estimulam o protagonismo discente, e com isso minimizar as lacunas que a pandemia deixou no que se refere ao desenvolvimento escolar.

**Palavras-chave:** Jogo; Gamificação; Práticas pedagógicas.

**1 INTRODUÇÃO**

Vivemos tempos singulares, muito diferentes dos anos já vividos, inclusive os professores mais experientes se veem em um cenário completamente diferente, um contexto de pós pandemia, em que os alunos retornam à escola depois de aproximadamente dois anos, restritos ao ambiente do lar, muitos estudantes carentes, que além da defasagem educacional, emocional, passaram momentos de fome, quando estes se valem do lanche oferecido pela instituição de ensino. As escolas por tanto, receberam de volta alunos diferentes daqueles até o ano de 2020. O retorno ao convívio escolar mostrou estudantes que se esqueceram de como se portar na escola, sob os aspectos comportamental, disciplinar, emocional, interpessoal e principalmente no que se refere ao processo ensino e aprendizagem. Em dias de avaliações, nesse retorno as aulas, foi possível observar alunos com crise de ansiedade, chorando nervosos por não conseguir realizar avaliações. Alunos dispersos, apáticos sobre o aprender.

Uma das preocupações da escola é como manter o alunado engajado, despertar neles o interesse pelo aprender. Quando não se tem motivação, vontade de aprender, tudo fica mais complicado e com a educação de adolescentes a questão toma proporções maiores, sobretudo em tempos pós pandêmicos.

A questão que se levanta e sem dúvidas tem incomodado muitos docentes é, quais formas, quais estratégias pedagógicas podem ser utilizadas na busca de despertar alunos para um aprender significativo? Embora na prática, muitos educadores entendam que na escola não há lugar para brincadeira e agem de forma a inibir o brincar, trazendo implicações para aprendizagem, onde crianças entendem o ambiente escolar como enfadonho e chato, o objetivo deste trabalho é ressaltar a importância da utilização de metodologias ativas, em suas ramificações jogo e gamificação, os quais tem sido métodos eficazes e quando bem utilizados, artefatos promissores na tentativa de fomentar práticas que estimulam o protagonismo discente, onde o aluno passa a ter um papel ativo em seu aprendizado**.** Eles deixam de lado a postura passiva e tornam-se agentes na produção do próprio conhecimento.

**2 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS**

Despertar nos alunos engajamento, atenção e interesse no processo de construir o aprendizado, se torna um desafio nesse tempo, as práticas pedagógicas precisam ser selecionadas com zelo na busca de estratégias eficazes que criem para os alunos situações propícias para aprender. As Metodologias ativas buscam propor diferentes estratégias que proporcionem ao aluno oportunidades de interagir na construção do saber.

as Metodologias Ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos (BERBEL, 2011, p.29).

De acordo com as metodologias ativas, para que a aprendizagem seja relevante o papel do professor deve ser o de facilitar o processo com práticas educativas que promovam ao aluno um espaço de comportamento ativo em relação ao conteúdo, onde ele perceba significado durante o processo ensino e aprendizado, para isso, as metodologias ativas se valem de jogos e brincadeiras, gamificação, rodas de discussões, estudos em grupos, dinâmicas, sala de aula invertida etc. Segundo Souza (2020) A experiência de significação da aprendizagem será perceptível ao passo que o nível de envolvimento do aluno aumentará devido às constantes descobertas que alteram a qualidade atitudinal e procedimental que conduzem ao aprendizado e faz com que o pensamento crítico aumente consideravelmente.

promover ensino-aprendizagem em diversas frentes, não dependendo apenas da transmissão de informações por parte do docente, também promovem o desenvolvimento de habilidades e competências importantes para a vida em sociedade. A Base Nacional Comum Curricular – a BNCC BRASIL (2018), documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais a todos os alunos da educação escolar, segundo aborda a Lei de diretrizes e bases LDB/96 Brasil (1996), indica conhecimentos e competências que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo da escolaridade. Nesse sentido temos as competências gerais que segundo a própria BNCC (2018) consistem em: Mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores. É possível verificar, que as competências gerais da BNCC, apontam para uma educação onde o aluno é o protagonista, não encontra lugar de passividade, ou apenas ouvinte, pelo contrário assume um comportamento prático e participante do seu desenvolvimento escolar. Para atingir tais competências, o aluno contará com um professor mediador, que mostrará o caminho, e facilitará esse processo, considerando os eixos estruturantes da Educação básica, interações e brincadeiras fazem parte da construção da aprendizagem.

Isto posto, utilizar os jogos e o conceito de gamificação como ferramenta didático-pedagógica auxilia no desenvolvimento das competências gerais. Um jogo pode provocar diversos sentimentos, que podem ser trabalhados para melhorar os aspectos emocional e comportamental dos estudantes. Habilidades como autonomia, colaboração, criatividade trabalho em equipe, coragem e constância são estimulados através da ludicidade e da mecânica dos jogos.

O Jogo está presente na vida dos alunos, em sua cultura, nas mais variadas modalidades. Considerando características formais do jogo segundo Huizinga (2000), é possível verificar como os jogos podem ser relevantes como instrumento pedagógico no processo ensino e aprendizagem:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (HUIZINGA, 2000, p. 24).

As características apontadas: voluntariedade, relação entre espaço e tempo, regras, evasão da vida real, são itens que podem ser observados em um contexto de a sala de aula por meio do brincar aliado a intencionalidade pedagógica.

Por meio dos elementos do jogo aliados aos objetivos de aprendizagem é possível estimular a atenção das crianças dando suporte a construção da aprendizagem.

Kapp (2012) define a Gamificação como o uso de mecanismos, estética e pensamento dos jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas. Ou seja, utilizar os elementos de jogos em situações fora de jogos. Como elementos de jogos em atividades gamificadas, podemos elencar: objetivos, regras, desafios, conflito, competição, cooperação, tempo, estruturas de recompensas, feedback, medalhas, rankings, narrativas, curva de interesse, estéticas e fator replay, ou ainda com sistema de pontuações atribuídas de acordo com a finalização de determinadas atividades subdivididas em diferentes níveis de dificuldade.

Esses recursos podem ser utilizados como estratégias para abordar conteúdo curricular em um ambiente divertido e norteado pelos objetivos da aula, ao mesmo tempo que trabalhando com as competências gerais proposta pela BNCC.

**3 CONCLUSÕES**

Considerando os dias atuais, as dificuldades encontradas pelos alunos em um retorno a vida escolar após um contexto de pandemia, sem dúvidas se faz necessário que a escola se preocupe em proporcionar o ambiente de aprendizado potente, que engaje e motive os alunos, a busca nesse sentido por práticas pedagógicas que envolvam a participação efetiva dos alunos, bem como o engajamento e motivação no desenvolvimento do ensino e aprendizado são relevantes e contribuirão inclusive para o desenvolvimento das habilidades descritas pela Base Nacional Comum Curricular.

**REFERÊNCIAS**

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de

estudantes. Semina: **Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v.32, n. 1, p. 25-40, Jan/Jun, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a base. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\_publicacao.pdf>.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. 1ª. ed. San Francisco: Pfeiffer, 2012. 342 p.

SOUZA, P. H. **Metodologias ativas**: o que as escolas podem aprender. - Belo Horizonte: Conhecimento Editora, 2020.